

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

1. *Planning*

a. Menentukan kebutuhan dan tujuan

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap kawasan desa pesisir ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan berupa observasi awal dalam mendapat informasi mengenai unsur – unsur edukasi yang ada di kawasan desa pesisir.

Observasi kedua dilakukan sebelum melakukan penelitian yaitu pada bulan Mei – Juli 2018. Pada observasi kedua menentukan objek - objek apa saja yang ingin diambil sebagai materi yang ingin di angkat. Kelas untuk penelitian dipilih adalah siswa sekolah dasar yang mampu mengerti maksud dari media wisata edukasi berbasis video.

Kegiatan dilakukan pada bulan Juli 2018 dalam prose pengambilan gambar berupa video tentang wisata - wisata yang ada di pantai pesisir bantul dari pantai baru, pantai kwaru, pantai pandansimo, pantai Goa Cemara . Disini berfungsi untuk menentukan kebutuhan dan tujuan dari video, memberikan informasi kepada pelajar dan masyarakat umum mengenai wisata edukasi yang berada di kawasan pesisir selatan seperti : museum, sumber energi dan budaya - budaya dll.

b. Mengumpulkan sumber

Setelah analisis kebutuhan lengkap dan jelas maka tahap selanjtnya yaitu mengumpulkan sumber referensi yang menunjang pengembangan video pembelajaran wisata edukasi. Sumber referensi untuk pengembangan media didapat dari sumber yang relevan yaitu:

- 1) Wawancara kepada kepala museum budaya pesisir pantai kwaru oleh Ibu Sudaryani Nurwari
- 2) Wawancara pengurus pembangkit listrik tenaga hybrid bapak iwan
- 3) Video National Geogrhafic Wild

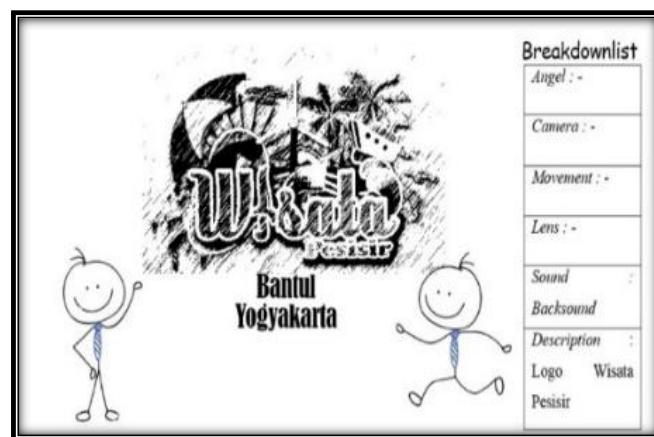
Setelah sumber yang didapat lengkap kemudian penelitian berkonsultasi kepada ahli media untuk mendapatkan beberapa solusi sehingga menghasilkan gagasan selanjutnya dikembangkan menjadi media video pembelajaran wisata edukasi untuk siswa dan masyarakat umum.

2. Design

a. Pembuatan *Storyboard* dan Hasil

Storyboard secara tertulis. *Storyboard* dibuat untuk mempermudah memvisualisasikan ide yang dimiliki agar lebih tertata, dilanjutkan dengan tahap pengembangan atau produksi video. Berikut ini adalah hasil dari *Storyboard* dan implementasi yang telah dibuat:

1) *Scene 1* logo Pembuka



Gambar 4.1 *Storyboard* Logo Pembuka

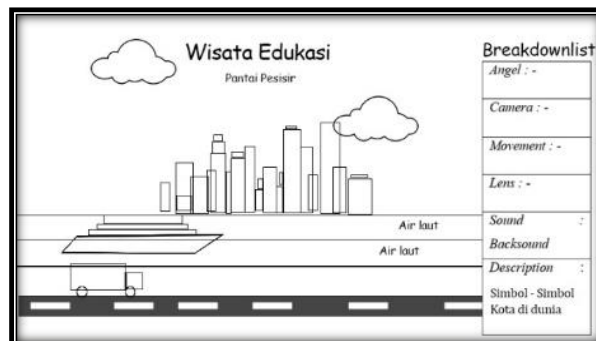


Gambar 4.2 Hasil Dari *Storyboard*

Gambar 4.1 ini merupakan *scene* pembuka, dalam *scene* ini terdapat logo dan atau gambar dari judul “Wisata Pesisir”. Didalam halaman terdapat gambaran video yang bernuansa pesisir berupa gambar matahari yang bersinar, kapal, kincir angin, panel surya dan pepohonan kelapa. Disini juga terdapat animasi laki - laki yang berjalan membawa koper dan animasi laki-laki yang menyambut dengan membawa tas koper.

Gambar 4.2 merupakan implementasi dari halaman pembuka yang ada dalam *storyboard*. Dalam halaman ini terdapat logo atau gambar judul dengan pilihan warna yang beraneka ragam dan enak dipandang untuk menarik perhatian penonton atau yang menyaksikan. Logo menceritakan wisata pesisir ada matahari yang bersinar, panel surya untuk menyerap energi pada matahari, kapal menceritakan kondisi tempat di tepi laut, pepohonan kelapa dan kincir angin yang menggambarkan maksud dari video edukasi ini.

2) *Scene* menu utama



Gambar 4.3 *Storyboard* Menu Utama

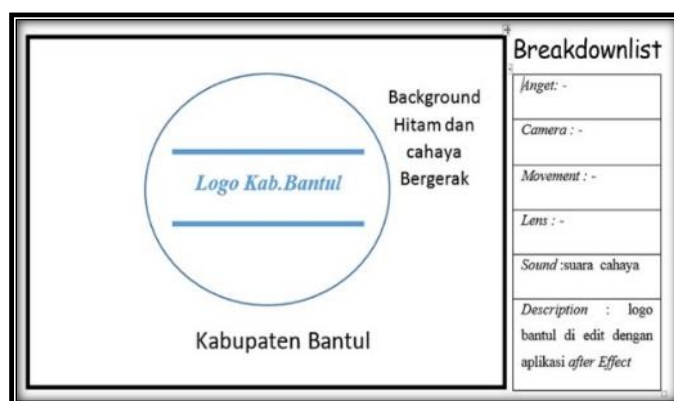


Gambar 4.4 *Storyboard* Menu Utama

Gambar 4.3 merupakan *scene* kedua untuk menceritakan maksud lanjutan dari logo pertama. *Scene* ini menggambarkan wisata dunia dari menggunakan mobil sampai menggunakan pesawat dan melihat wisata-wisata dunia hingga akhirnya sampai di Indonesia yaitu wisata Yogyakarta. Di dalam logo ini terdapat kota, menara, bandara, lautan dan candi prambanan borobudur dengan maksud menunjukkan wisata di Yogyakarta yaitu museum budaya pesisir.

Gambar 4.4 merupakan implementasi halaman menu utama dari video pembelajaran berdasarkan *storyboard* yang telah di buat. Dalam halaman ini terdapat tulisan Judul “wisata edukasi pantai pesisir” menggunakan gambar gedung - gedung yang bernuansa perkotaan, tugu jogjakarta yang berada di kota, pabrik dan pembangkit listrik tenaga hybrid yang menggambarkan sumber energi tenaga terbarukan.

3) *Scene 2* Logo Kabupaten Bantul



Gambar 4.5 Storyboard Logo Kabupaten Bantul

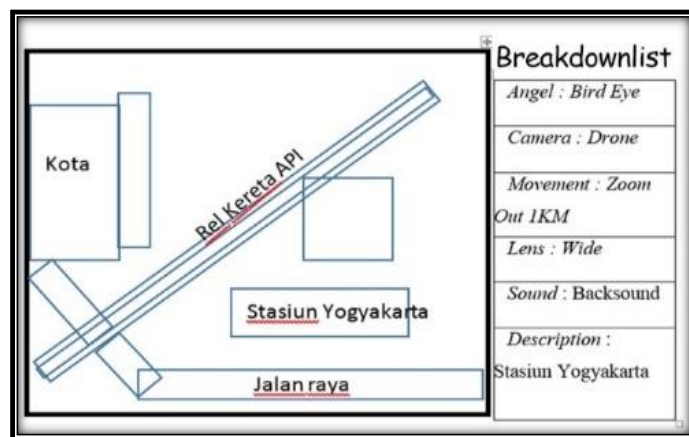


Gambar 4.6 Hasil Storyboard Logo Kabupaten Bantul

Gambar 4.5 merupakan *scene* logo kabupaten bantul menggambarkan tempat pengambilan gambar di Kabupaten Bantul, Provinsi Yogyakarta.

Gambar 4.6 merupakan implementasi dari halaman logo Kabupaten Bantul, halaman ini menggambarkan logo Kabupaten Bantul karna di Kabupaten Bantul Provinsi Yogyakarta adalah tempat pengambilan gambar dalam membuat media video edukasi berbasis *edutourism*. Logo ini di edit menggunakan aplikasi *Adobe After Effect*, sehingga terlihat lebih menarik.

4) Scene Stasiun Yogyakarta



Gambar 4.7 Storyboard Stasiun Yogyakarta

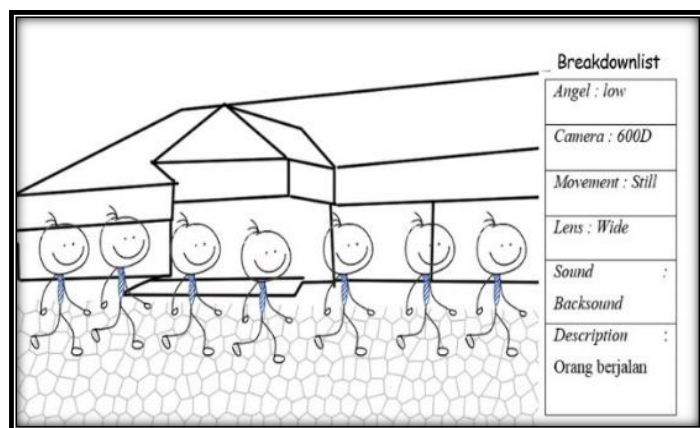


Gambar 4.8 hasil Storyboard Stasiun Yogyakarta

Gambar 4.7 merupakan *scene* yang menggambarkan stasiun malioboro Yogyakarta tempat kita berkunjung ke kota jogja menggunakan kereta api.

Gambar 4.8 merupakan implementasi dari *storyboard* Stasiun Yogyakarta, menggambarkan suasana stasiun yang menjadi tujuan dari kereta api Solo *express* setelah tiba di kota Yogyakarta. Video ini diambil menggunakan *drone* (pesawat tanpa awak) dengan *movement zoom out* ,sehigga terlihat keseluruhan dari stasiun

5) *Scene* Lingkungan Kraton Yogyakarta



Gambar 4.9 *Storyboard* Kraton Yogyakarta



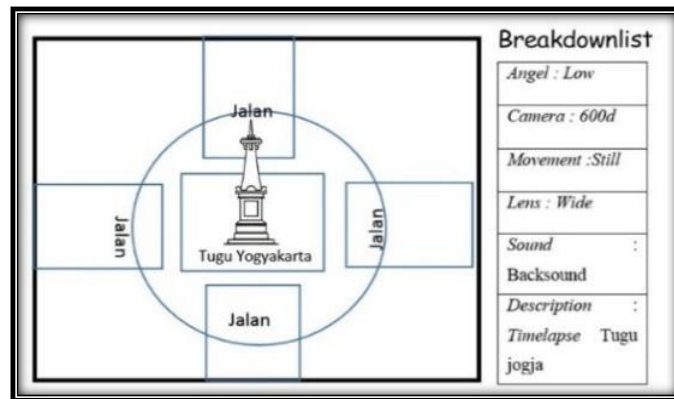
Gambar 4.10 Hasil *Storyboard* Kraton Yogyakarta

Gambar 4.9 merupakan *scene* lingkungan kraton dimana disana menggambarkan suasana kraton Yogyakarta yang sedang melaksanakan upacara ada menyambut Idul Fitri.

Gambar 4.10 merupakan implementasi dari lingkungan kraton Yogyakarta, pada *scene* ini menggambarkan orang – orang yang

berada di kraton ,latihan untuk menyambut upacara adat menjelang Idhul fitri.

6) *Scene* tugu Yogyakarta



Gambar 4.11 *Storyboard* Tugu Yogyakarta



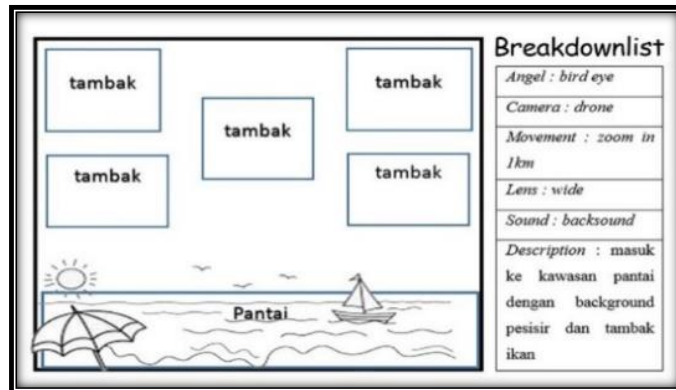
Gambar 4.12 Hasil *Storyboard* Tugu Yogyakarta

Gambar 4.11 merupakan *scene* tugu Yogyakarta. Tugu jogja merupakan simbol dari kota Yogyakarta itu sendiri, serasa tidak lengkap kalau ke jogja jika tidak mampir disini, letaknya juga berdekatan dengan stasiun dan malioboro. Video ini diambil menggunakan kamera DSLR dan tripot untuk mendapatkan *timelapse* dan tugu menjadi subjek utamanya .

Gambar 4.12 merupakan implementasi dari *storyboard* tugu atau monumen yang sering dipakai sebagai simbol dari kota Yogyakarta. Tugu ini di bangun oleh pemerintah belanda setelah tugu sebelumnya runtuh akibat gempa yang terjadi waktu itu. Tugu sebelumnya

bernama Tugu Golong – Gilig di bangun oleh Hamengkubuwana I, Pendiri kraton Yogyakarta.

7) *Scene Tambak Ikan*



Gambar 4.13 Storyboard Tambak Ikan

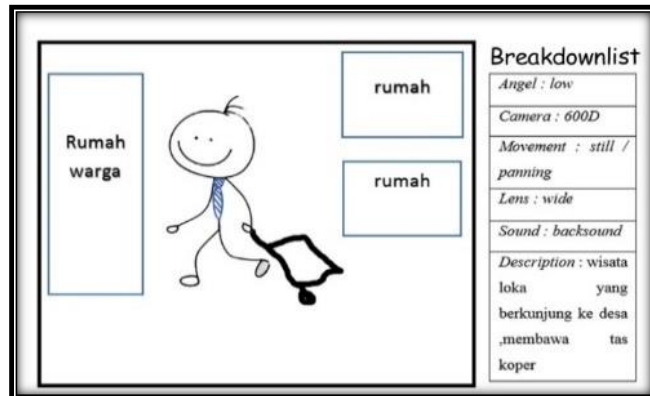


Gambar 4.14 Hasil Storyboard Tambak Ikan

Gambar 4.13 merupakan *scene* di mana kita masuk ke daerah kawasan desa pesisir dengan background tambak ikan yang berada di daerah srandakan, bantul, Yogyakarta.

Gambar 4.14 merupakan implementasi dari *storyboard* tambak ikan. Pada gambar ini memperlihatkan desa pencoksari yang berada di daerah pesisir dengan adanya tambak – tambak untuk menampung ikan. Pengambilan gambar ini di ambil dengan *drone* (pesawat tanpa awak).

8) *Scene* Wisatawan



Gambar 4.15 *Storyboard* Wisatawan

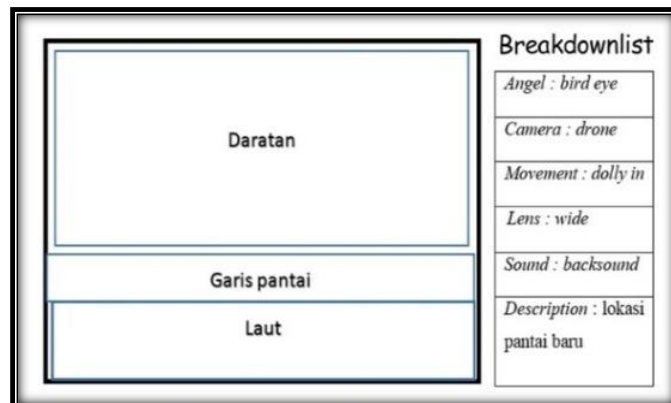


Gambar 4.16 Hasil *Storyboard* Wisatawan

Gambar 4.15 *Scene* ini merupakan *scene* yang menceritakan kunjungan wisatawan di daerah desa wisata pesisir, tepatnya di desa pencoksari, Srandakan, Bantul, Yogyakarta. Wisatawan berlibur bebrpa hari didesa pencoksari untuk menikmati ke indahan daerah kawasan pesisir dan belajar budaya, lingkungan dan sumber energi terbarukan yang ada dikawasan pesisir selatan tepatnya di kabupaten bantul.

Gambar 4.16 merupakan implementasi dari *storyboard* halaman wisatawan. Pada gambar ini memperlihatkan wisatawan lokal yang berkunjung di desa pencoksari untuk berlibur di pantai pesisir belajar mengenai budaya, lingkungan dan sumber nergi terbarukan yang ada dikawasan pesisir selatan bantul. Pengambilan gambar ini menggunakan kamera DSLR (*Digital Single Lens Reflex*).

9) *Scene* Pantai Baru



Gambar 4.17 *Storyboard* Pantai Baru

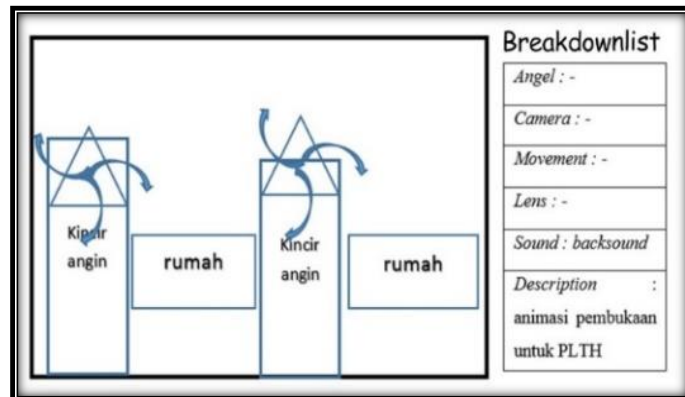


Gambar 4.18 Hasil *Storyboard* Pantai Baru

Gambar 4.17 merupakan *scene* terkait lokasi pantai baru. *Scene* ini menjelaskan tentang pantai baru yang memiliki wisata edukasi sumber energi terbarukan yaitu pembangkit listrik tenaga hybrid. Pembangkit listrik ini terdiri dari pembangkit listrik tenaga angin dan pembangkit listrik tenaga surya yang di dirikan oleh kemenristek dikti yang bekerjasama sama dengan kabupaten bantul pada tahun 2010.

Gambar 4.18 merupakan implementasi dari gambar *storyboard* tentang gambaran pantai baru. Gambar ini memperlihatkan lokasi/kondisi pantai baru dari garis pantai dan letak geografisnya. Pengambilan gambar ini menggunakan *drone* (pesawat tanpa awak)

10) *Scene* Pembuka Pembangkit listrik tenaga angin



Gambar 4.19 *Storyboard* Pembuka PLTH

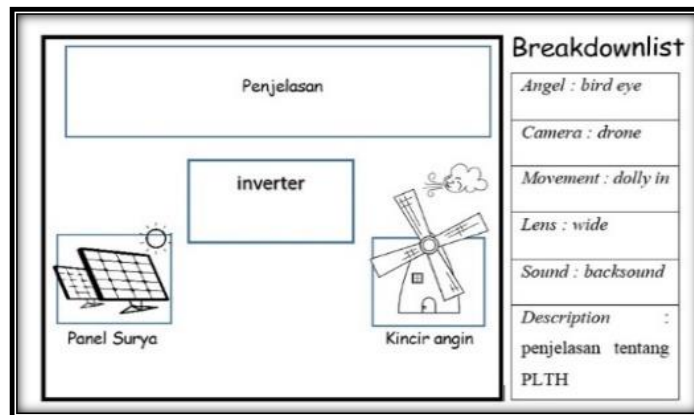


Gambar 4.20 Hasil *Storyboard* Pembuka PLTH

Gambar 4.19 merupakan *scene* pembukaan materi tentang sumber energi terbarukan di pantai baru, ngentak, srandakan, Bantul, Yogyakarta. Sumber energi terbarukannya adalah Pembangkit listrik tenaga angin dan pembangkit listrik tenaga surya.

Gambar 4.20 merupakan implementasi dari gambar *storyboard* tentang gambaran awal pembangkit listrik tenaga hybrid. Ini merupakan materi yang ada di video untuk memberi tau informasi pembelajaran tentang sumber energi terbarukan yang ada di pantai pesisir selatan yang ada di pantai baru dan memberi informasi kepada siswa dan masyarakat tentang tempat wisata di mana kita bisa bermain dan belajar.

11) *Scene* Proses Mendapatkan Energi



Gambar 4.21 *Storyboard* Proses Mendapatkan Energi

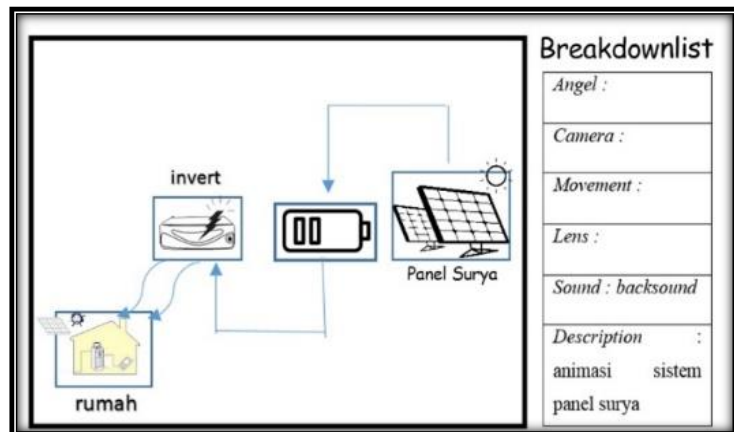


Gambar 4.22 Hasil Proses Mendapatkan Energi

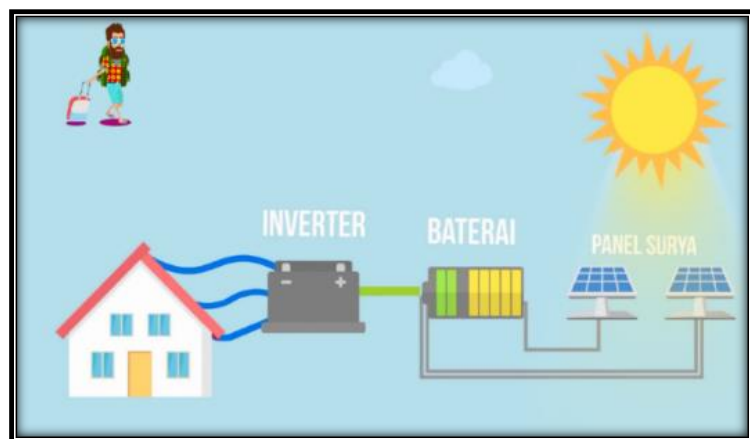
Gambar 4.21 merupakan *scene* penjelasan mengenai pembangkit listrik tenaga surya dan pembangkit listrik tenaga angin yang saling terhubung untuk mendapatkan sumber energi.

Gambar 4.22 merupakan implementasi dari gambar *storyboard* tentang halaman penjelasan. Dimana video ini menjelaskan proses mendapatkan sumber energi. Panel surya dan kincir yang menjadi pemasok sumber energi dan akhirnya di salurkan ke inverter sebagai converter daya listrik yang mampu mengonversikan arus searah atau DC (Direct Current) menjadi arus bolak-balik atau AC (Alternating Current), atau juga sebaliknya dengan efektivitas yang sama. Berbeda dengan stabilizer yang hanya berfungsi menstabilkan arus tanpa mampu mengubah tegangan. Pengambilan gambar menggunakan *drone* (pesawat tanpa awak).

12) Scene panel surya



Gambar 4.23 Storyboard Panel Surya

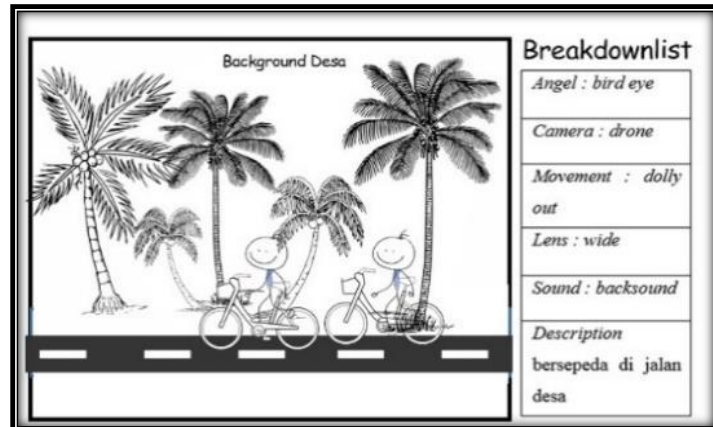


Gambar 4.24 Hasil Storyboard Panel Surya

Gambar 4.23 merupakan *scene* panel surya. Disini menjelaskan tentang bagaimana proses pembangkit listrik tenaga surya mendapat sumber energi dan di salurkan ke rumah – rumah sekitar.

Gambar 4.24 merupakan implementasi dari gambar *storyboard* tentang panel surya. Dimana video ini menjelaskan secara singkat bagaimana sistem kerja pada pembangkit listrik tenaga surya . gambar ini di buat menggunakan animasi sederhana menggunakan aplikasi *Adobe after effect cc*.

13) *Scene* Wisatawan Bersepeda



Gambar 4.25 *Storyboard* Wisatawan Bersepeda

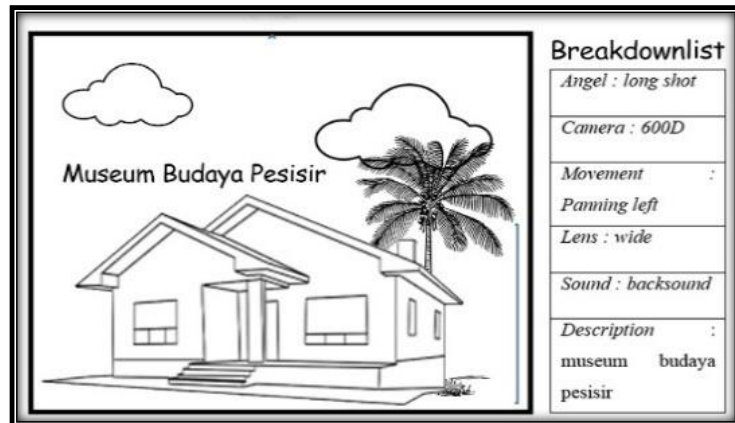


Gambar 4.26 Hasil *Storyboard* Wisatawan Bersepeda

Gambar 4.25 merupakan *scene* wisatawan bersepeda. Disini menggambarkan wisatawan bersepeda di kawasan desa pesisir yaitu desa pencoksari, berdekatan dengan pantai Kwaru.

Gambar 4.26 merupakan implementasi dari gambar *storyboard* tentang *scene* wisatawan bermain sepeda, di sini menggambarkan suasana desa yang sejuk dengan pemandangan persawahan dan pohon - pohon kelapa. Gambar ini di ambil menggunakan *drone* (pesawat tanpa awak).

14) *Scene* Museum Budaya Pesisir



Gambar 4.27 *Storyboard* Museum Budaya Pesisir

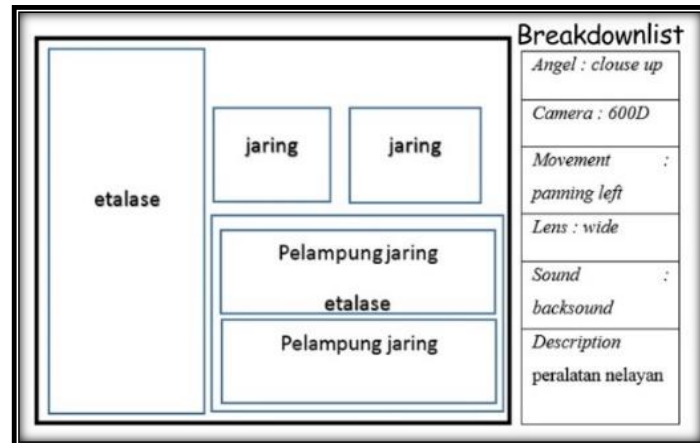


Gambar 4.28 Hasil *Storyboard* Museum Budaya

Gambar 4.27 merupakan *scene* museum budaya pesisir. Disini merupakan gambaran museum budaya pesisir. Memperlihatkan bentuk museum pesisir tersebut.

Gambar 4.28 merupakan implementasi dari gambar *storyboard* tentang *scene* museum budaya selatan. Bentuk dan lokasi museum budaya pesisir yang berada di pantai kwaru dan di resmikan oleh wakil Gubernur Yogyakarta. Diambil menggunakan kamera DSLR (*Digital Single Lens Reflex*).

15) *Scene* peralatan nelayan



Gambar 4.29 *Storyboard* Peralatan Nelayan

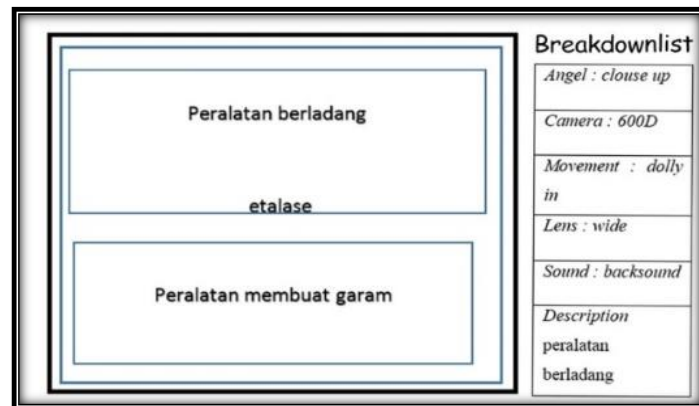


Gambar 4.30 Hasil *Storyboard* Peralatan Nelayan

Gambar 4.29 merupakan *scene* peralatan nelayan. Disini memperlihatkan alat - alat yang di gunakan ketika melaut seperti : jaring ikan laut, ikan sungai. Plampung dan lain-lain.

Gambar 4.30 Merupakan implementasi dari gambar *storyboard* tentang peralatan - peralatan yang harus di bawa nelayan ketika mencari ikan. Gambar ini di ambil dengan kamera DSLR (*Digital Single Lens Reflex*) dengan movement panning left yang di ambil di etalase museum budaya pesisir.

16) *Scene* peralatan Bertani



Gambar 4.31 *Storyboard* Peralatan Bertani

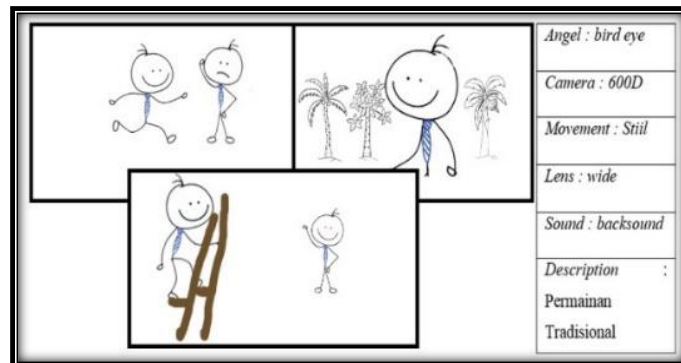


Gambar 4.32 Hasil *Storyboard* Peralatan Bertani

Gambar 4.31 merupakan *scene* peralatan berladang. Disini juga memperlihatkan peralatan - peralatan berladang. Karena masyarakat kawasan pesisir. Masyarakat pesisir juga berkerja sebagai tani ketika laut sedang pasang atau nelayan tidak bisa melaut.

Gambar 4.32 merupakan implementasi dari gambar *storyboard* tentang halaman Peralatan Berladang, dimana pada gambar ini menunjukan peralatan yang digunakan untuk berladang oleh nelayan ketika air laut sedang pasang.

17) *Scene Permainan Tradisional*



Gambar 4.33 *Storyboard Permainan Tradisional*



Gambar 4.34 *Hasil Storyboard Permainan Tradisional*

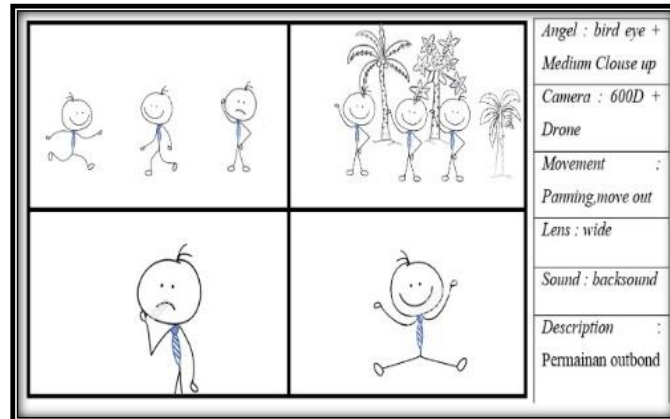
Gambar 4.33 merupakan *scene* permainan tradisional. Memperlihatkan permainan – permainan tradisional anak yang dulu biasanya dimainkan oleh anak – anak.

Gambar 4.34 merupakan implementasi dari gambar *storyboard* tentang *scene* permainan tradisional. *Scene* ini memperlihatkan bagaimana masyarakat masih menjaga permainan-permainan tradisional, permainan – permainan tradisional sangat baik untuk anak – anak karena banyak manfaatnya seperti :

- a. Mencerdaskan anak
- b. Mengendalikan emosi
- c. Meningkatkan daya kreatifitas
- d. Kemampuan bersosialisasi
- e. Melatih kemampuan motorik
- f. Meningkatkan fisik anak
- g. Bekerja sama

h. Kepercayaan diri

18) *Scene Outbond*



Gambar 4.35 *Storyboard outbond*

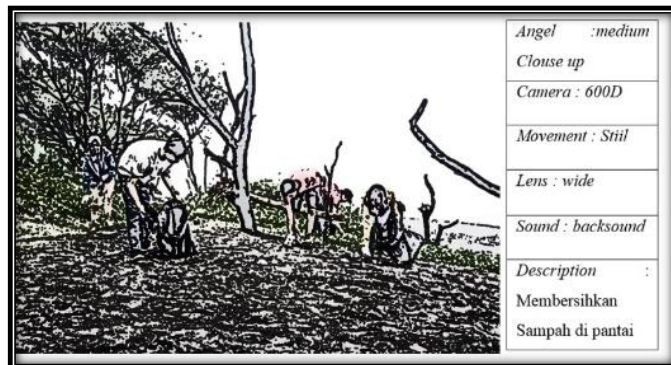


Gambar 4.36 Hasil *Storyboard outbond*

Gambar 4.35 merupakan *scene outbond*. *Scene* Ini memperlihatkan bahwa ketika kita berlibur kesebuah tempat wisata,kita bisa melakukan permainan – permianan dengan alam sekitar. Untuk mendidik anak tentang hubungan sosial, tanggung jawab, kerja sama dan lain sebagainya

Gambar 4.36 merupakan implementasi dari gambar *storyboard* tentang *scene outbond*. *Scene* ini menunjukkan pantai bukan hanya tempat bermain air laut tetapi juga bisa untuk bkita bermain bersama teman – teman dan keluar, untuk menciptakan hubungan sosaial, belajar bertanggung jawab, belajar kekompakan dan lain sebagainya.

19) *Scene* membersihkan pantai



Gambar 4.37 *Storyboard* Membersihkan Pantai

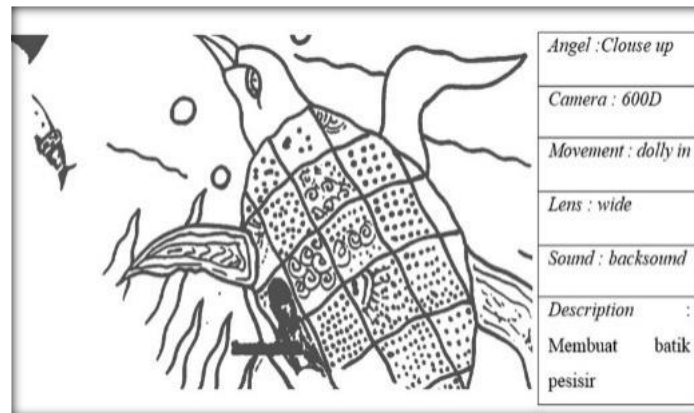


Gambar 4.38 Hasil *Storyboard* Membersihkan Pantai

Gambar 4.37 merupakan *scene outbond*. *Scene* Ini memperlihatkan bahwa ketika kita berlibur kesebuah tempat wisata, kita bisa melakukan permainan – permianan dengan alam sekitar. Untuk mendidik anak tentang hubungan sosial, tanggung jawab , kerja sama dan lain sebagainya

Gambar 4.38 merupakan implementasi dari gambar *storyboard* tentang *scene* membersihkan pantai. *Scene* ini memperlihatkan atau mengajrkan kita bagaimana cara kita peduli terhap lingkungan khususnya di pantai, menjaga ekosistem dengan membersihkan pantai agar pantai terlihat bersih dan indah.

20) *Scene* Belajar Membuat



Gambar 4.39 *Storyboard* Belajar Membuat

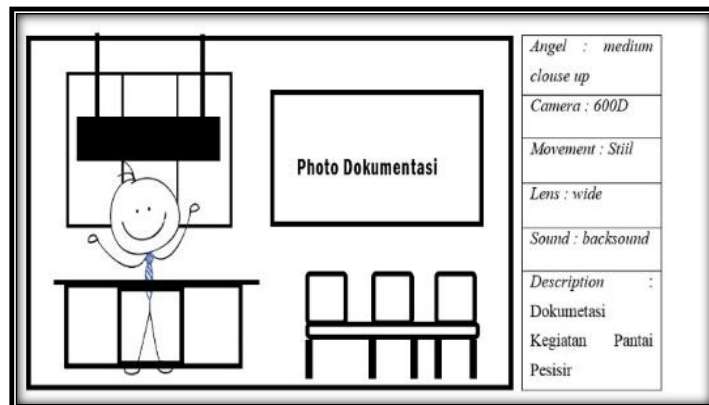


Gambar 4.40 Hasil *Storyboard* Belajar Membuat

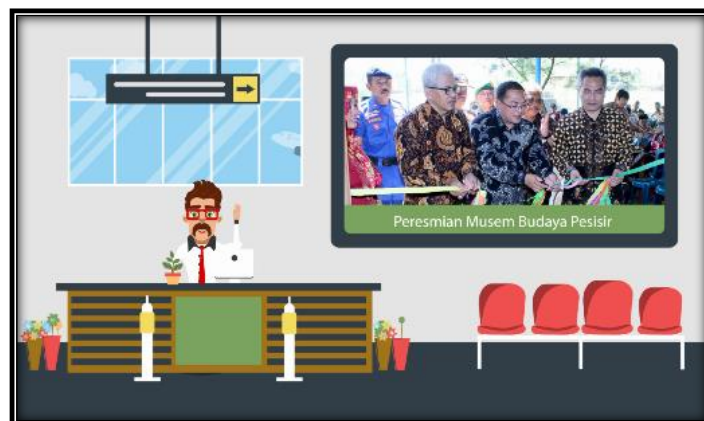
Gambar 4.39 merupakan *scene* belajar membuat. *Scene* Ini memperlihatkan bagaimana wisatawan belajar membuat tulis dengan motif – motif khas pesisir selatan.

Gambar 4.40 merupakan implementasi dari gambar *storyboard* tentang *Scene* membuat. *Scene* ini menggambarkan tentang bagaimana belajar membuat di kawasan desa pesisir, ciri khas dari batik pesisir adalah tentang binatang – binatang yang ada dilaut, trumbu – trumbu karang dan lain sebagainya

21) *Scene* Dokumentasi Kegiatan



Gambar 4.41 *Storyboard* Dokumentasi Kegiatan



Gambar 4.42 Hasil *Storyboard* Dokumentasi Kegiatan

Gambar 4.41 merupakan *scene* dokumetsai kegiatan. *Scene* Ini memperlihatkan dokumetasi – dokumetsai kegiatan yang ada di museum budaya pantai pesisir dari pembukaan museum hingga kegiatan - kegiatan yang sudah ada.

Gambar 4.42 merupakan implementasi dari gambar *storyboard* tentang *Scene* Dokumetasi Kegiatan. *Scene* Ini memperlihatkan kegiatan – kegiatan yagng sudah di dilaksanakan di kawasan pesisir khususnya di pantai kwaru yaitu museum budaya pantai pesisir.

b. Mempersiapkan skrip

Pada saat pembuatan *storyboard* diikuti dengan penulisan skrip. Skrip disusun dengan menggunakan format sembilan kolom yang berisi shot, *camera/tool*, *angel*, *movement*, lensa,

sound, *subjek*, *shot* deskripsi, narasi dan posisi. Shot merupakan rangkaian hasil gambar rekaman tanpa interupsi. Satu shot terbentuk saat tombol *rec* pada kamera di tekan, camera merupakan jenis tipe kamera yang di gunakan, *angel* merupakan sudut pengambilan gambar, *movement* merupakan pergerakan kamera seperti : *panning*, *tilting*, *tracking*, lensa dalam jenis lensa yang digunakan pada kamera, *sound* adalah suara *background* yang mengiringi video, *shot* deskripsi merupakan deskripsi yang akan diambil gambarnya, narasi berisi naratif untuk narator agar memperjelas tayangan dalam video. Sedangkan posisi merupakan kolom berisi keterangan kamera dalam merekam gambar. Pembuatan naskah dapat membantu mempermudah jalannya proses pengembangan video sewaktu *take* gambar. Pembuatan *skrip* dapat dilihat di lampiran.

3. *Development* (pengembangan)

1) Memproduksi video

Pada kegiatan pengembangan ini sudah dihasilkan *storyboard* dan *skrip*. Tahap yang terdapat dalam pengembangan yaitu produksi audio dan video, memprogram materi, menyiapkan komponen pendukung, dan mengevaluasi materi, menyiapkan komponen pendukung, dan mengevaluasi dan meninjau kembali (pengujian dan pengesahan). Proses produksi video ini berisi pengambilan gambar (*shooting video*), dan rekaman suara sesuai dengan tuntutan *storyboard* dan *skrip* yang telah dibuat sebelumnya. Tahap awal yang dilakukan adalah pengambilan gambar atau *shooting video*. Pengambilan gambar merupakan tahap yang menterjemahkan *skrip* menjadi tampilan yang sebenarnya. Setelah *shooting video* kemudian dilanjutkan dengan memfilter file – file yang akan di gunakan dalam pembuatan video wisata edukasi. Kemudian tahap selanjutnya adalah merekam suara narator yang dilakukan dengan teknik *dubbing*.

2) Memprogram materi

Video wisata edukasi di sesuaikan dengan perangkat pendukung yang ada agar lebih mudah digunakan oleh siapa saja. Untuk video ini menggunakan format Mp4.

3) Menyiapkan komponen pendukung

Persiapan komponen pendukung untuk pengembangan video mulai disiapkan sejak video sudah diproduksi. Komponen pendukung yang digunakan untuk pengeditan video menggunakan *Adobe after effect* dan *premier pro*, sedangkan untuk pengeditan bahan – bahan gambar menggunakan *photoshop*. Setelah komponen pendukung lengkap kemudian dilakukan proses *editing* dan *mixing*. Proses *editing* dan *mixing* dilakukan sesuai dengan tuntutan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Pada kegiatan *editing* kegiatan yang dilakukan adalah memilih hasil *shooting* yang terbaik kemudian memotong dan membuang bagian yang tidak diperlukan. Pengaturan pencahayaan dan animasi seperti tambahan tulisan atau *sound effect* untuk video juga dilakukan pada saat proses *editing* ini.

Setelah proses editing selesai dilanjutkan dengan *mixing*, proses *mixing* dilakukan untuk menggabungkan rekaman narator dengan video yang telah diedit sebelumnya. Setelah menggabungkan antara narasi, instrumen, *sound effect* dengan video kemudian dilakukan proses penyesuaian suara terhadap instrumen agar suara narator terdengar jelas dan instrumen tidak mengganggu jalannya video. Setelah proses *mixing* video selesai dilakukan langkah selanjutnya yaitu *Rendering* menggabungkan file –file menjadi kesatuan video yang disimpan dalam bentuk Mp4 atau *avi* agar mempermudah proses selanjutnya.

4) Mengevaluasi dan meninjau kembali

Setelah menghasilkan produk berupa video pembelajaran, maka sebelum melakukan uji coba terlebih dahulu dilakukan

validasi terhadap ahli media dan melakukan revisi apabila ada saran dari dosen pembimbing.

Penentuan kelayakan media video pembelajaran diukur berdasarkan penilaian dari ahli media dan siswa. Data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan video sebagai sumber belajar. Saran yang terdapat dalam instrumen digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan video lebih lanjut.

B. Deskripsi Data

Berdasarkan prosedur pengembangan serta uji coba yang telah dilakukan dalam penelitian Pengembangan kawasan pesisir dengan konsep video berbasis *Edu-tourism*, maka hasil data dari beberapa tahapan pengujian dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1. Ahli media pembelajaran

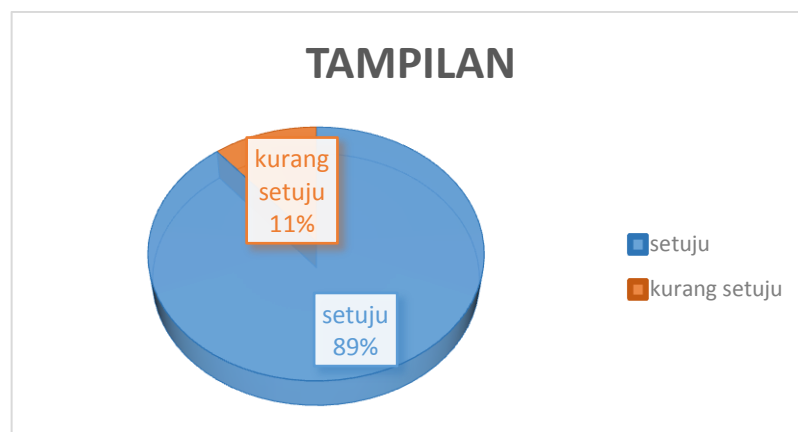
Ahli media pembelajaran memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap video berdasarkan aspek kaidah, penyajian video, prosedur pengembangan video wisata edukasi, tata laksana, dan pembuatan naskah. Pada tahap validasi media dilakukan kepada salah satu dosen dari Universitas Muhammadiyah Surakarta yang berkompeten dibidangnya. Validator tersebut adalah bapak Wahyu Wirdiyatmoko, S Pd., M.Sc. Dalam tahap uji coba ini dilakukan dengan cara mengisi angket terhadap aspek-aspek yang diteliti serta pemberian nilai pada media pembelajaran tersebut, selain itu terdapat kritik dan saran untuk perbaikan dari produk.

Setelah dilakukan pengujian terhadap ahli media pembelajaran diperoleh saran untuk angket media pembelajaran agar angket di uji validitas secara eksternal oleh siswi / siswa MIM Jambangan, Mondokan, Sragen. Angket juga diuji cobakan terlebih dahulu sebelum digunakan untuk pengambilan data. Dari pengujian yang dilakukan didapati hasil bahwa media video pembelajaran wisata edukasi valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran

Ahli media memberikan saran dari materi yang terdapat dalam video pembelajaran. Setelah ahli media melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi, antara lain:

- a. Kejelasan Suara / Narasi dalam video
- b. Baksoundnya terlalu keras sehingga narasi tidak terlalu terdengar
- c. Kejelasan text pada video
- d. Suara Narasi kurang terdengar
- e. Perhatikan Huruf kapital pada penutup

Berdasarkan penilaian, kritik dan saran yang telah diberikan oleh validator dalam tahap pengujian media, maka peneliti melakukan revisi sesuai dengan kritik dan saran yang telah diberikan oleh validator guna untuk menyempurnakan media pembelajaran sebelum dilakukan pengujian lapangan. Hasil dari penilai dari ahli media dapat dilihat pada lampiran. Adapun rata - rata dari uji coba kepada ahli media dengan rasio penilain tampilan dapat dilihat pada Gambar 4.43



Gambar 4.43 Grafik Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media yang dapat dilihat pada Gambar 4.43 bahwasannya untuk penilaian dari ahli media kepada semua aspek yang diujicobakan mendapatkan kategori tampilan dengan rata-rata sebesar 89%. Pada hasil validasi media aspek tampilan dari. Menurut ahli media pada tampilan dari media ini menggunakan fitur - fitur yang

konsisten, bahasa yang digunakan mudah dipahami, tampilan desain menarik, ketepatan pemilihan komposisi warna pada video dan background sesuai, kejelasan teks dalam media video jelas, dan suara yang ada di media terdengar dengan jelas, menurut ahli media untuk aspek lainnya masih kurang dan harus diperbaiki. Dapat disimpulkan bahwa video pengembangan desa wisata konsep *edu-tourism* sebagai media pembelajaran untuk pada siswa /siswa atau masyarakat umum tentang wisata edukasi. Untuk tabel hasil validasi ahli media dapat dilihat pada lampiran.

2. Respon / tanggapan dari peserta didik

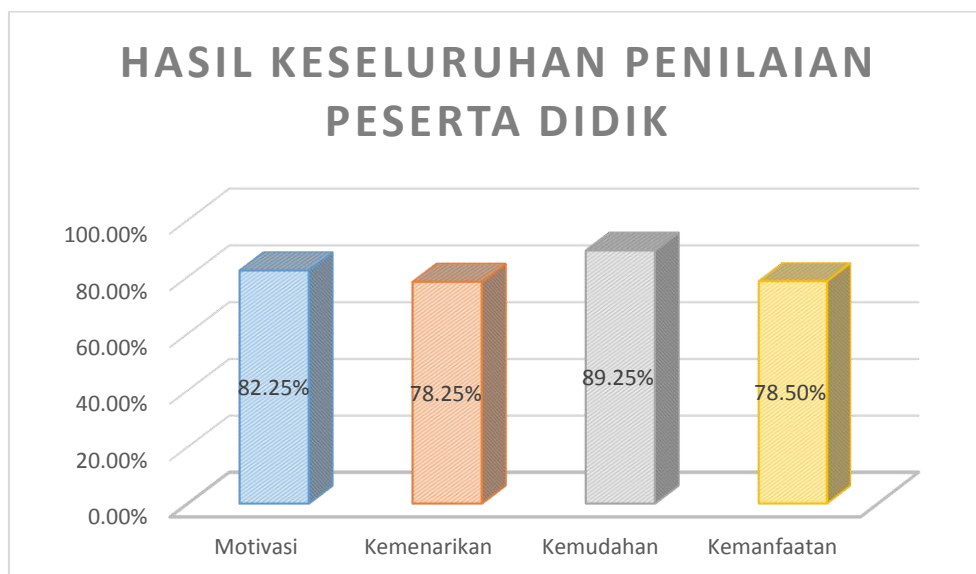
Pada tahap ini dilakukan pengujian kelayakan media video pembelajaran wisata edukasi kepada subjek penelitian, dimana subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 5 dan 6 berjumlah 16 peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah. Untuk mengetahui kelayakan dari media peneliti menyebarkan angket kepada peserta didik setelah menggunakan media. Untuk penilain kelayakan media pembelajaran menggunakan angket dengan penilaian SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju) yang telah diisi peserta didik dapat dilihat dilampiran. Sedangkan hasil penilaian dari beberapa aspek di media oleh peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Respon / Tanggapan Peserta Didik

No	Nama	Aspek			
		Motivasi	Menarik	Mudah	Manfa'at
1	Zamil	100%	75%	50%	81%
2	Benin nawang	75%	75%	100%	81%
3	FIALITA MESWARI PUTRI	75%	75%	100%	57%
4	FITRI WULANDARI	75%	67%	75%	62%
5	INDRI RIA FITRIANI	88%	67%	50%	69%
6	IFA ZAHWA AULIA	75%	67%	100%	75%
7	AMRI	88%	75%	100%	88%
8	MUHAMMAD ABDULANAM	75%	67%	100%	63%
9	KUSNUL	88%	84%	100%	88%

10	VINDA	88%	92%	100%	88%
11	ARYA	100%	83%	100%	82%
12	DONA OKTAVIANI	75%	67%	100%	62,5
13	UMI NUR MUSYAROFAH	88%	84%	75%	93,75
14	FITRI ANA	75%	100	100	87,5
15					
16	MUGI RARAS	100%	92%	75	93,75
Nilai Rata - Rata		82,25%	78,25%	89,25%	78,5%

Berdasarkan data hasil penilaian dari peserta didik pada Tabel 4.1 maka dapat diketahui secara keseluruhan persentase pada tiap-tiap aspek yang diujikan, kemudian peneliti menghitung rata-rata dari tiap aspek dan membuat kesimpulan terkait dengan kelayakan dari media video *edu-tourism* sebagai media pembelajaran *wisata edukasi*, adapun hasil keseluruhan persentase penilaian peserta didik yang telah dihitung dapat dilihat pada Gambar 4.44.



Gambar 4.44 Grafik Hasil Keseluruhan Penilaian Peserta Didik

Berdasarkan hasil respon/tanggapan dari peserta didik yang dapat dilihat pada gambar 4.44 bahwasannya dari 4 aspek yang diujicobakan 3 diantaranya mendapatkan kategori sangat sangat, dan 1 aspek dinyatakan dalam kategori setuju. Dari 4 aspek yang diujicobakan mendapatkan rata-rata sebesar 82% yang dikategorikan sangat setuju. Hasil respon /

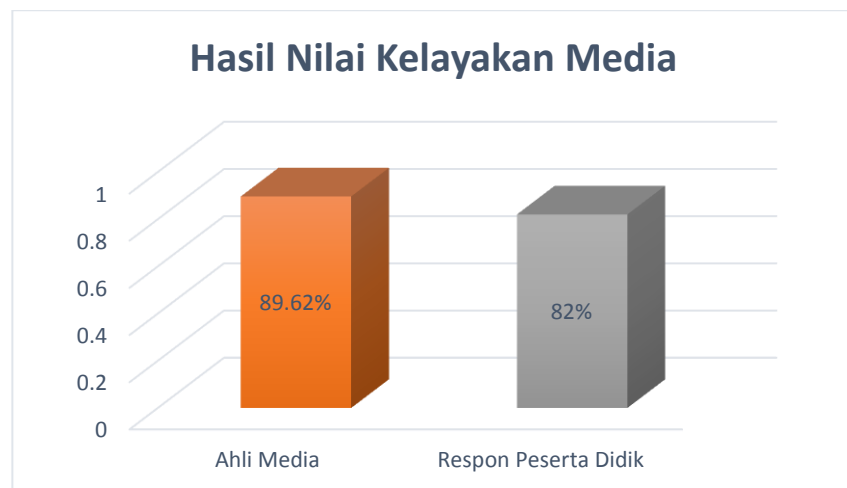
tanggapan peserta didik kepada media pembelajaran yang dikembangkan aspek yang paling menonjol adalah aspek motivasi, menurut peserta didik dengan menggunakan media ini mereka merasa senang dan lebih termotivasi untuk belajar. Namun pada aspek kemanfaatan mendapatkan penilaian yang kurang dari 80% dikarenakan beberapa peserta didik masih kesusahan untuk mengerjakan soal-soal evaluasi dari diberikan pada saat ujicoba dilapangan. Dapat disimpulkan bahwa video pengemangan wisata edukasi dengan konsep *edu-tourism* sebagai media pembelajaran wisata edukasi sebagai media pembelajaran. Untuk tabel hasil keseluruhan persentase penilaian peserta didik dapat dilihat pada lampiran.

Penilaian kelayakan yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan instrument penelitian berupa angket/kuesioner terhadap video wisata edukasi sebagai media pembelajaran wisata perangkat keras komputer memperoleh hasil penilaian yang terbilang sangat layak untuk digunakan untuk siswa mengenal bagaimana berwisata sambil belajar. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media, video wisata edukasi sebagai media pembelajaran mendapatkan kategori layak, lalu berdasarkan, video wisata edukasi sebagai media pembelajaran mendapatkan kategori sangat setuju berdasarkan penilaian dari peserta didik. Untuk memperjelas kelayakan media yang telah diujikan kepada ahli media dan peserta didik dapat dilihat pada gambar 4.45.

Pada tahap ini dilakukan pengujian kelayakan media video pembelajaran wisata edukasi kepada subjek penelitian, dimana subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 5 dan 6 berjumlah 16 peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah. Untuk mengetahui kelayakan dari media peneliti menyebarkan angket kepada peserta didik setelah menggunakan media. Untuk penilain kelayakan media pembelajaran menggunakan angket dengan penilaian SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju) yang telah diisi peserta didik dapat dilihat dilampiran. Sedangkan hasil penilaian

dari beberapa aspek di media oleh peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.24.

Penilaian kelayakan yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan instrument penelitian berupa angket/kuesioner terhadap video animasi sebagai media pembelajaran *troubleshooting* perangkat keras komputer memperoleh hasil penilaian yang terbilang sangat layak untuk digunakan untuk membantu guru dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media, video animasi sebagai media pembelajaran mendapatkan kategori layak, lalu berdasarkan penilaian dari ahli materi, video animasi sebagai media pembelajaran mendapatkan kategori sangat layak dan berdasarkan penilaian dari peserta didik, video animasi sebagai media pembelajaran mendapatkan kategori sangat setuju. Untuk memperjelas kelayakan media yang telah diujikan kepada ahli media, ahli materi, dan peserta didik dapat dilihat pada gambar 4.24.



Gambar 4.45 Grafik Hasil Keseluruhan Penilaian Media

Sehingga berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan peneliti kepada dua responden dapat ditarik kesimpulan bahwa video wisata edukasi sebagai media belajar pada siswa / siswi dan masyarakat dalam berwisata adalah layak digunakan sebagai pertimbangan dan mendukung ketika melakukan wisata alam baik ketika libur sekolah atau studi tour sekolah .

C. Pembahasan

1. Pengembangan Produk

Peneliti dalam menentukan media pembelajaran yang dibuat pada penelitian ini berawal dari observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan media dari lingkungan dan peserta didik terhadap media seperti apa yang akan dibuat dan diinginkan dalam mengetahui bagaimana menjaga lingkungan dan budaya yang ada. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner/angket kepada peserta didik. Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan dari siswa MIM Jambangan menunjukkan bahwa siswa belum memahami tentang wisata edukasi menggunakan media *edu-tourism* dimana siswa belajar tentang budaya, lingkungan dan sumber energi terbarukan. Kemudian hasil analisis peserta didik menunjukkan bahwa siswa menginginkan media lain yang menarik, seperti video wisata edukasi.

Kegiatan *edutourism* seperti halnya kegiatan ekowisata lainnya juga memiliki komponen sarana dan jasa. Menurut Wood (2002:28), ciri-ciri sarana dan jasa *edutourism*, menilik pada jenis sarana dan jasa ekowisata adalah sebagai berikut:

1. Melindungi lingkungan sekitarnya, baik yang berupa lingkungan alami maupun kebudayaan lokal.
2. Sesuai dengan konteks budaya dan fisik wilayah setempat, misalnya ditandai dengan arsitektur yang menyatu dengan bentuk, lansekap, dan warna lingkungan setempat.
3. Memenuhi kebutuhan energi melalui penggunaan alat dan Sarana berdesain pasif (desain yang tidak banyak mengubah lingkungan alami)
4. Dalam pembangunan dan pengelolaannya mengupayakan kerjasama dengan komunitas lokal.
5. Menawarkan program yang berkualitas untuk memberikan pendidikan mengenai lingkungan alami dan kebudayaan setempat terhadap tenaga kerja dan wisatawan

6. Mengakomodasikan berbagai program penelitian dalam rangka kontribusi kegiatan *edutourism* terhadap pengembangan berkelanjutan wilayah setempat.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian pengembangan (R&D) dan menggunakan model pengembangan Skema Prosedur. Model Prosedur Pada tahap penelitian ini peneliti membatasi sampai 3 tahap, yaitu *Planning, design, Development* Setelah menentukan materi dan aplikasi peneliti membuat sebagai alur dari media, desain media pembelajaran digunakan memudahkan dalam pembuatan media pembelajaran, dan *stroyboard* untuk alur cerita pada video wisata edukasi. Tahap *Implementation*, peneliti membuat media video dengan menggunakan aplikasi *adobe photoshop, adobe premier pro*, dan *adobe affter efect*. Tahap *Testing* merupakan pengujian terhadap media video *edu-tourism* sebagai media pembelajaran. Untuk pengujian dibedakan menjadi 2 tahapan yaitu : uji kelayakan dan pengembangan, untuk uji kelayakan dilakukan kepada ahli materi serta untuk uji keefektifan dilakukan kepada peserta didik.

D. Keterbatasan pengembangan

Keterbatasan pengembangan merupakan kondisi nyata yang dialami peneliti pada saat proses pengembangan media pembelajaran, yang meliputi hal-hal metodologis atau prosedural yang tidak dapat diatasi, sehingga tidak dapat mencakup secara keseluruhan dalam penelitian dan pengembangan. Adapun keterbatasan yang dialami oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dihasil berupa media video wisata edukasi sebagai media pembelajaran siswa MIM Jambangan, Mondokan, Sragen Mengenal Budaya, Lingkungan dan Sumber Energi Terbarukan dikawasan desa pesisir.
2. Pengujian ahli media dilakukan kepada satu orang pengujiannya.
3. Pengujian utama dilakukan di MIM Jambangan, Mondokan, Sragen
4. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran dilakukan hanya sampai tahap video, sehingga peneliti tidak dapat melanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu *maintenance*